

Inte bara en kram

Baserat på lajvet "Krama honom och dö" av Erland Nylund som finns i lajvantologin stolt (rfsf.se).

Antalet spelare: 2-6 spelare

Speltid: Cirka 1-1,5 timme

Rekvisita: En tidtagare med alarm

Nyckelord: Komma ut, kärlek, homosexualitet, rädsla

Inspiration och metoder från "The Grey Zone", av Siri Sandquist.

INTRODUKTION

Ni spelar Sandra, en 14-årig homosexuell ungdom som inte kommit ut och som ligger bredvid sin bästa vän och största kärlek, Hanna. Ni är på en campingresa och delar tält. Sandra vaknade först och tittar nu på sitt livs stora kärlek som sover bredvid henne. Hela hennes kropp skriker efter att få krama den andra tjejen, men delar av hennes sinne är starkare. Men det här kanske kommer att bli den dag då Sandra slutligen vågar visa sina sanna känslor. Kommer hon att våga ta steget? Eller kommer hon att undertrycka sina känslor igen? Syftet med lajvet är att utforska hur det känns att inte veta om en vågar komma ut eller inte, och att gestalta den kluvenheten som internaliserad homofobi kan ge genom att spela aspekter av en och samma person.

FÖRBEREDELSE

Presentation

Först sätt er i lugn och ro och läs hela manuset. Sätt er i en cirkel, om ni är en ny spelargrupp, presentera er med namn och föredraget pronomen en och en.

Karaktärer

Ni spelar olika delar av Sandra, känslor och erfarenheter som slåss för att vinna och övertala de andra att ta ett steg tillbaka. Välj en blandning karaktärer ni tycker är intressanta, eller börja uppifrån och jobba er neråt tills alla har en karaktär. Se till så att alla får säga sitt när det gäller vilka karaktärer de ska spela.

Säkerhet

Bestäm tillsammans vilken nivå av fysisk närhet ni som spelargrupp är bekväm med. Kan ni ta varandra på axlarna, på händerna, krama varandra, eller inte röra vid varandra överhuvudtaget. Inget svar är fel och ni lägger gruppens nivå av fysisk närhet på en plats där alla känner sig bekväma.

Roller

Välj karaktärer från listan nedan, välj dem i den ordning de står i scenariot.

PRAKTISKA FÖRBEREDELSE

- Bestäm var i rummet Hanna ligger.
- Ställ klockans alarm på att ringa om så lång tid som ni vill att lajvet ska pågå, vi rekommenderar minst 20 minuter.

Scenförberedelser

Ni spelar olika delar av Sandra sinne som slåss för att bestämma vad hon ska göra och inte göra. I vissa scener kommer ni att ligga ner, eller låtsas göra det. Bestäm en plats i rummet där Sandra ligger vaken och en plats inom en armlängds avstånd där Hanna ligger och sover. Ni kommer att anta rollerna som Sandra och Hanna när det behövs under spelets gång.

SPELMEKANIK

Scenstart

Lägg er ner runt Hanna. Rollspelet börjar med en gemensam monolog som består av vad karaktärerna minns från drömmen Sandra hade om Hanna just innan hon vaknade. Det här är din dröm och din historia. Den behöver inte överensstämma med vad de andra säger. Alla versioner är den sanna, såsom den delen av Sandra minns det. Håll monologen samtidigt. När du har berättat din historia sätter du dig upp och öppnar dina ögon. När alla medspelare vaknat börjar det faktiska rollspelet med att en eller flera av spelarna säger: "Men det var bara en dröm."

Scenavslut

Rollspelet slutar när Hanna vaknar. Efter en förutbestämd tid eller när Sandra bestämmer sig för att röra vid henne. Innan ni börjar, ställ en klocka (15-25 minuter till exempel), och när den ringer vaknar Hanna direkt och ni avslutar rollspelet.

Teknik: "Vad skulle hända om..." Att en spelare säger "Vad skulle hända om..." kan etablera en kort scen för att testa ett möjligt agerande. Den spelaren får spela Hanna, och väljer en annan att spela Sandra. Ägaren av scenen får bestämma hur positiv den är.

Teknik: "Låt oss" Om en spelare kommer med ett förslag för ett agerande ("Låt oss bara krama henne", "Låt henne bara gå ut och göra frukost") och de andra håller med, kan den spelaren ta kontroll över Sandra och agera ut det, och avsluta rollspelet.

DEBRIEF

Runda

Sätt er ner i en ring och gör en runda. Låt alla i tur och ordning säga vad de heter och hur de mår/ om det är något de behöver just nu. En del kan känna ett behov att få prata om sin gemensamma upplevelse efteråt, nedan hittar ni lite tankar ni kan reflektera kring.

- Hur mår du nu?
- Har du eller någon i din omgivning kommit ut?
- Var det något under lajvet som du upplevde var en passande parallell till en verklig upplevelse? Vad var det/på vilket sätt?
- Har du lärt dig något nytt om hur det är att komma ut, brottas med sin sexuella läggning?
- Är det någon särskild del av processen att komma ut som du upplevde som särskilt skavig eller jobbig att belysa?

Historiens slut

Det här rollspelet handlar om att våga, om kärlek och om att inte veta vad som ska hända. Ni kanske vill bestämma vad som händer med Sandra och Hanna efter att rollspelet är slut. Gör det, om ni vill, men fråga er själva varför ni har det behovet. Förändrar det rollspelets betydelse? Om det gör det, varför? Kom ihåg Det här rollspelet är ert. Det finns inget fel sätt att spela det på. Ni skapar upplevelsen.